

LOADING INSTRUCTIONS

464: RUN "

664 & 6128: | (SHIFT @) TAPE RUN "

CONTROLS

After Loading press ESCAPE to redefine your playing keys/ Joystick.
To redefine press the appropriate key when indicated on the screen
i.e. When the knife moves press the key for fire.

When the left arrow moves press the key for left, or push the joystick left.

From the main title screen it will enter demo mode after the scrolling message has run out.

Press the fire button once you have chosen to begin the game.

OBJECT OF THE GAME

Destroy the killapede with your poisoned knives. Hitting a body section splits the killapede into 2. Thus there will be 2 heads.
Hitting a head scores double.

The killapede will make his way down the screen by moving left and right, dropping down a line each time it meets a mushroom or edge of the screen.

Mushrooms may be shot away by hitting it with 4 knives.

Should a Killapede reach the base of the screen a Ghost will appear at the top of the screen and come towards you, the only way to survive is to destroy the Killapede.

OTHER NASTIES

Fleas will drop down the screen leaving trails of mushrooms.

Snails will run across the screen changing the colour of any mushrooms it comes in contact with. If the Killapede hits one of these mushrooms it will descend immediately to the bottom of the screen.

A spider will bounce across the screen and you must be careful to avoid it.

An ant will dash across the screen in pursuit of you, be careful to avoid it.

All the above may be shot and score different amounts.

A bonus life is awarded every 10,000 points scored.

SPECIAL BONUS

Very occasionally a large butterfly (4 different ones) will fly across, hitting it will score a special bonus.

Move your Dynamic Debugging Thing (D.D.T.) around the lower half of the screen with the controls that you have defined.

Press Fire to throw knives.

On achieving a High Score you will be invited to enter your name for the Killapede Hall of Fame. Use your controls to position the marker over each letter and press FIRE. When you have entered your name select END.

Select DEL to delete any mistakes.

DEUTSCH LADEANWEISUNGEN

464: RUN " eingeben

664/6128: I (UMSCHALTER@) TAPE RUN " eingeben

BEDIENUNGSELEMENTE

Nach dem Laden ESCAPE drücken, um die Bedienungstasten bzw. den Steuerknüppel umzudefinieren. Zum Umdefinieren die entsprechende, am Schirm angedeutete Taste drücken, d.h. bei sich bewegendem Messer die Taste zum Abfeuern drücken. Bei sich bewegendem linkem Pfeil die Taste für links drücken bzw. den Steuerknüppel nach rechts bewegen. Nach Ablauf der Abrollmeldung wird "Demo"-Betriebsart vom Haupttitel auf dem Schirm eingegeben. Nachdem Sie einmal Spielbeginn gewählt haben, ist die Feuertaste einmal zu drücken.

ZWECK DES SPIELS

Den Killapede mit Ihren Giftmessern zerstören. Treffen eines Körperteils spaltet den Killapede in zwei. Es gibt daher zwei Köpfe. Ein Treffer auf einen Kopf gibt Doppelpunkte. Der Killapede geht auf seinem Weg am Schirm herab, indem er nach links und rechts geht und senkt sich um je eine Zeile bei jedem Antreffen eines Pilzes oder der Schirmkante. Pilze können durch Treffen mit 4 Messern abgeschossen werden. Sollte ein Killapede die Unterkante des Schirms erreichen, so erscheint ein Geist an der Oberkante des Schirms und kommt zu Ihnen, und die einzige Überlebenschance ist Zerstörung des Killapede.

WEITERES EKLIGES

Flohe fallen am Schirm herab und hinterlassen Pilzpuren. Schnecken laufen über den Schirm und ändern die Farbe aller Pilze, mit denen sie in Kontakt kommen. Falls der Killapede einen dieser Pilze trifft, fällt er sofort auf die Unterseite des Schirms. Eine Spinne hüpfte über den Schirm und Sie müssen diese sorgfältig vermeiden. Eine Ameise rennt Ihnen über den Schirm nach und Sie müssen sie sorgfältig vermeiden. Alle obigen können abgeschossen werden mit unterschiedlichen Punktzahlungen. Ein Bonuslaben wird für alle 10 000 erreichten Punkte ausgegeben.

SONDERBONUS

Gelegentlich fliegt ein großer Schmetterling (4 verschiedene) über den Schirm und ein Treffer darauf erreicht einen Sonderbonus. Verschieben Sie Ihr Dynamic Debugging Thing (D.D.T.) (dynamischer Entstörer) über die untere Hälfte des Schirms mit den von Ihnen definierten Bedienungselementen.

'Fire' drücken, um Messer zu werfen.

Beim Erreichen einer hohen Punktzahl werden Sie aufgefordert, Ihren Namen für die Killapede-Ehrenhalle vorzulegen. Mit Ihren Bedienungselementen stellen Sie die Marke über jedem Buchstaben ein und dann drücken Sie 'Fire'. Nachdem Sie Ihren Namen eingegeben haben, wählen Sie END an.

Zum Löschen eventueller Fehler ist DEL zu drücken

FRANÇAIS

INSTRUCTIONS POUR CHARGER LE PROGRAMME

464: RUN"

664 & 6128: I (postion SHIFT@) TAPE RUN"

COMMANDES

Après avoir chargé le programme, appuyez sur ESCAPE pour redéfinir vos touches/levier de commande du jeu. Pour les redéfinir, appuyez sur la touche appropriée au moment indiqué sur l'écran, par ex. lorsque le couteau se déplace, appuyez sur la touche de tir. Lorsque la flèche gauche se déplace, appuyez sur la touche pour la direction gauche ou poussez le levier de commande vers la gauche. Le mode démo entrera sur l'écran principal de titre après la fin du message de déroulement. Appuyez sur le bouton de tir lorsque vous êtes prêt à jouer

OBJET DU JEU

Il vous faut détruire le Killapede avec vos couteaux empoisonnés. Lorsque vous touchez une section du corps, celle-ci se divise en deux. Il y aura ainsi deux têtes. Un tir à la tête obtient un score double. Le Killapede descendra sur l'écran en se déplaçant vers la gauche ou vers la droite, il passera à la ligne suivante à chaque fois qu'il rencontrera un champignon ou le rebord de l'écran. Vous pouvez détruire les champignons en les touchant avec 4 couteaux. Lorsque le Killapede parvient au bas de l'écran, un fantôme apparaît en haut de l'écran et vient vers vous, votre seule chance de survivre est de détruire le Killapede.

AUTRES HORREURS

Des puces descendront de l'écran en laissant des traînées de champignons derrière elles.

Des escargots se déplaceront à travers l'écran et changeront la couleur de tous les champignons avec lesquels ils entreront en contact. Si le Killapede touche un de ces champignons, il descend immédiatement au bas de l'écran. Une araignée se déplacera à travers l'écran par bonds, vous devrez faire attention à l'éviter.

Une fourmi s'élancera à votre poursuite à travers l'écran, faites attention à l'éviter. Vous pouvez tirer sur tous ces insectes et champignons et marquer ainsi des points selon la cible touchée.

Une vie en prime vous sera accordée à chaque 10.000 points marqués.

PRIME SPECIALE

Un papillon géant (il y en a quatre) traversera de temps à autre l'écran, vous marquerez une prime spéciale si vous le touchez.

Déplacez votre "Dynamic Debugging Thing" ou D.D.T. (Instrument d'Elimination Dynamique des Insectes) sur toute la moitié inférieure de l'écran à l'aide des commandes que vous avez définies. Appuyez sur Tir pour lancer les couteaux. Vous êtes invité à faire figurer votre nom dans le Hall des Exploits de Killapede, lorsque vous réalisez un score élevé. Utilisez vos commandes pour mettre en position le marqueur au-dessus de chaque lettre et appuyez sur TIR. Lorsque vous avez entré votre nom, sélectionnez END (FIN). Sélectionnez la touche DEL pour effacer les fautes.

DUTCH

LAADINSTRUCTIES

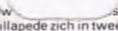
464: RUN""

CONTROLE PUNTEN

Na laden druk op ESCAPE teneinde Uw speeltoetsen/Joystick opnieuw te definiëren. Om deze opnieuw te definiëren druk op de betreffende toets zodra aangegeven op het scherm, b.v. Als het mes beweegt druk op de toets voor FIRE (begin). Als de linker pijl beweegt druk op de toets voor links, of beweeg de joystick naar links.


Van het scherm met de inleiding komt het in demonstratie voorstelling nadat de lichtkrant boodschap is afgelopen. Druk op de FIRE toets zodra U hebt besloten het spel te beginnen.

DOEL VAN HET SPEL

Vernietig de Killapede met Uw . Als U een deel van het lijf treft verdeelt de Killapede zich in tweeën. Dan zijn er dus twee hoofden. Een treffer op een hoofd telt dubbel. De Killapede gaat van boven naar beneden over het scherm, van links naar rechts; iedere keer dat hij een paddestoel raakt of een zijkant van het scherm valt hij een lijn. Paddestoelen kunnen weggeschoten worden door ze met vier messen te raken. Indien een Killapede er in slaagt de onderkant van het scherm te bereiken zal een Geest verschijnen aan de bovenkant van het scherm en naar U toekomen; de enige manier om te overleven is de Killapede te vernietigen.

ANDERE AKELIGHEDEN

Vlooiën vallen naar beneden over het scherm, sporen van paddestoelen achterlatend. Slakken rennen over het scherm en veranderen de kleur van elke paddestoel waar ze mee in aanraking komen. Indien de Killapede een van deze paddestoelen treft gaat het ogenblikkelijk naar beneden naar de onderkant van het scherm. Een spin zal over het scherm dansen en U moet oppassen dat U het insect vermijdt. Een mier zal over het scherm rennen en U achtervolgen, pas op en vermijd hem. Al het bovenstaande kan


geraakt worden en levert verschillende aantallen punten op. Een bonus leven wordt toegekend voor elke 10.000 punten behaald.

SPECIALE BONUS

Zo nu en dan zal een grote vlinder (vier verschillende) over het scherm vliegen; als U deze raakt krijgt U een speciale bonus. Beweeg Uw Dynamische Fouten Detector (D.F.D.) (Dynamic Debugging Thing - D.D.T.) over de onderste helft van het scherm met de controles die U hebt bepaald. Druk op FIRE voor het gooien van messen. Zodra U een hoog puntenaantal hebt bereikt wordt U uitgenodigd om Uw naam te laten bijschrijven in de Killapede Erehal. Gebruik Uw controles om de aanwijzer te plaatsen over elke letter en druk op FIRE. Zodra U Uw naam hebt bijgeschreven kies END. Kies DEL voor het uitwissen van fouten.

PLAYERS - Mercury House, Calleva Park,
Aldermaston, Berks. RG7 4QW